

## **Regelwerk der interkulturellen Straßenfußball-Liga München buntkicktgut**

Stand 24.10.2017

### **1. Das Spielfeld:**

Gespielt wird bei zentralen Veranstaltungen von buntkicktgut auf einem Kleinfeld, das in etwa einem halben Original-Fußballfeld entspricht. Die Art des Spielfeldes kann von dieser Regel abweichen, wenn ein Team als Gastgeber das Spielfeld bestimmen muss. Im Winter finden die Spieltage in Sporthallen statt. Diese werden durch buntkicktgut kommuniziert.

### **2. Anzahl der Spieler:**

Pro Spieltag muss jede Mannschaft mit mind. 6 Spielern auftauchen.

Erscheinen mit 5 Spielern: Hat noch keine Konsequenzen, wird aber im Spielbericht festgehalten.

Erscheinen mit 4 Spielern: Verwarnung „gelbe Karte“, 2 Gelbe Karten in Folge zieht eine Sperre des Teams mit sich.

Erscheinen mit 3 Spielern: Direkte Sperre.

Spielen Teams in verschiedenen Altersklassen mit dem gleichen Teamnamen, so dürfen Spieler des jüngeren Teams das ältere Team ergänzen. Absprachen mit dem bkg-team über die Anzahl der Spieler sind möglich. Genehmigung durch den Schiedsrichter ist erforderlich.

Mindestzahl der Spieler bei allen Teams beträgt 5, nur bei der U11 6 Spieler.

**Ausnahme mit Fairplay Wertung:** Das gegnerische Team erklärt sich bereit, ebenfalls mit 4 Spielern anzutreten. Wird das Team aufgrund von Verletzungen oder Platzverweisen auf 3 Spieler reduziert, endet das Spiel. Gewinner ist das gegnerische Team.

### **3. Alter in den jeweiligen Spielklassen:**

Die Einteilung der Spielklassen erfolgt Anfang jeder Spielsaison nach Jahrgänge in Abstimmung mit dem Liga-Rat.

Beispiel: Sommerliga 2015, U11: Spielberechtigt sind Kids des Jahrgangs 2004 und jünger.

Eine Ausnahmeregelung kann für Jugendliche getroffen werden, die durch ihre physische oder/und psychische Veranlagung Probleme haben mit Gleichaltrigen mitzuhalten. Auch hier muss ein offizieller Antrag an den Liga-Rat gestellt werden, der dann darüber entscheidet.

Spielt eine Mannschaft heimlich mit einem älteren Spieler und es kommt heraus, so gilt das Spiel für das betrügende Team als verloren und die Mannschaft ist gesperrt. Der zu alte Spieler erhält unter Umständen zusätzlich eine persönliche Strafe.

### **4. Eröffnung des Spiels:**

Vor dem Spielbeginn (und nach Abpfiff) kommen die Teams zu einem „Handshake“ zusammen. Anschließend erklärt ihnen der Schiedsrichter die Spielregeln. Das Spiel beginnt mit dem Anstoß. Dabei muss ein Abstand von 3 Metern durch die gegnerischen Spieler eingehalten werden

**5. Aus:** Der Ball hat mit vollem Umfang die Seitenlinie überschritten.

**6. Abstoß:** Der Ball muss ruhen und aus dem Strafraum herausgespielt werden.

Nach Absprache mit dem bkg-Team kann der Ball auch aus der Hand gespielt werden.

## **7. Torerzielung / Abseits**

Der Ball muss mit vollem Umfang die Torlinie überschritten haben. In der Halle kann ein Tor nur innerhalb der gegnerischen Hälfte erzielt werden. Mittellinie zählt zur gegnerischen Hälfte. Bei buntkicktgut wird grundsätzlich ohne Abseits gespielt.

## **8. Der Torwart:**

Der Torwart darf den Ball nur innerhalb des eigenen Strafraums mit der Hand spielen. Beim Rückspiel seines eigenen Spielers mit dem Fuß darf der Torwart den Ball nicht mit der Hand aufnehmen, andernfalls erfolgt ein indirekter Freistoß (Ausnahme: U11, U13 Altersklasse). Der Torwart darf innerhalb seines Strafraums nicht behindert werden, sonst erfolgt Freistoß. Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten, andernfalls Freistoß. Beim Freistoß darf der Torwart den Ball über die Mittellinie schießen.

## **9. Handspiel:**

Handspiel ist das absichtliche Spielen des Balles von der Hand bis zur Schulter.

Folge: Freistoß und eine zweiminütige Zeitstrafe.

Verhindert ein Feldspieler innerhalb des eigenen Strafraums durch Handspiel ein Tor, erfolgt ein Strafstoß und Platzverweis für das laufende Spiel.

Falls der Torwart außerhalb seines Strafraums ein Tor durch Handspiel verhindert, erfolgt ein Freistoß und ein Platzverweis für das laufende Spiel.

## **10. Foulspiel:**

Beim Foulspiel gibt es immer indirekten Freistoß für das gegnerische Team.

Direkten Freistoß gibt es bei Spielen auf halben Großfeldern und Feldern mit 5-Meter Toren.

### **Arten des Foulspiels:**

- Beinstellen: bei Absicht und/oder Vereitelung einer klaren Torchance kann der Schiedsrichter dem Foul spielenden Spieler eine zwei Minuten Strafe -, bei einer Notbremse gar sogar die Spielsperre.
- Grätsche ist grundsätzlich verboten, sowohl in der Halle als auch auf dem Bolzplatz.
- Festhalten des Gegenspielers: Wird hierdurch ein viel versprechender Angriff verhindert, so muss das Foul mit indirektem Freistoß und zweiminütiger Strafe geahndet werden.
- Tätlichkeit: wird ein Spieler handgreiflich und beleidigend gegenüber seinen Mit- und Gegenspielern, gibt es einen Platzverweis und die Spielsperre. Das gleiche gilt bei Anspucken und Anwerfen

## **11. Zeitstrafen und Spielsperre:**

Bei einer zwei-minütigen Zeitstrafe müssen die zwei Minuten ganz abgesehen werden, auch bei einem Gegentor. Bei der zweiten Zeitstrafe, gibt es automatisch den Platzverweis und den Ausschluss für das laufende Spiel.

Je nach Härte des Foulspiels und dem Verhalten des Spielers, kann der Schiedsrichter entscheiden, was die weiteren Konsequenzen für den Spieler zu tragen sind. Durch einen Entschuldigungsbrief an den Ligarat kann eine vorläufige Sperre eines Spielers, bis zur Hauptverhandlung aufgehoben werden, hierfür erwartet buntkicktgut vom Spieler allerdings eine Wiedergutmachung. Die endgültige Entscheidung kann aber erst in der Ligaratssitzung, wo die Verhandlung der Angelegenheit angesetzt ist, getroffen werden.

### **Aufhebung der Sperre:**

Sperren können nur durch den Liga-Rat aufgehoben werden. Durch einen Entschuldigungsbrief an den Liga-Rat kann ein Team in manchen Fällen bereits vor der Ligaratsversammlung spielberechtigt werden.

## **12. Schiedsrichterball:**

Das Spiel wird mit Schiedsrichterball fortgesetzt, wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen musste. Hierbei muss der Ball zuerst den Boden berühren, erst dann ist das Spiel wieder fortgesetzt.

**13. Spielzeit:** Die Spielzeit wird vom buntkicktgut-team vor Ort festgelegt. Die Teams müssen vor dem Anpfiff vom Schiedsrichter über die Spielzeit informiert werden.

## **14. Wechsel:**

Wechsel sind nur an der Seitenauslinie und nur an der eigenen Hälfte gestattet. Nur der Torwartwechsel ist dem Schiedsrichter anzuzeigen. Der aktuell aktive Spieler muss zuerst das Spielfeld verlassen, ehe der neu ins Spiel kommende Spieler, nach Abklatschen mit dem ausgewechselten Spieler, den Platz betreten darf.

## **15. Spezielle Regelung für den Platz an der Siegenburger Straße:**

Auf einer Seite ist die gelbe Linie jeweils die Spielfeldbegrenzung. Direkte Freistöße sind erlaubt. Der Torwart darf den Ball auch über die Mittellinie spielen.

## **16. Shoot-out**

Bei Gleichstand eines k.o. Spiels wird nach dem „Shoot-out“ Prinzip weitergespielt. Fällt nach 1 Minute kein Tor, so muss jeweils 1 Spieler / Spielerin das Spielfeld verlassen. Dieser Modus wird fortgesetzt bis jeweils nur der Torwart und ein Feldspieler am Spielfeld übriggeblieben sind. In diesem Fall darf der Torwart den Ball maximal 6 Sekunden am Fuß halten. Falls bis dahin immer noch kein Tor gefallen ist, so findet ein 7 Meterschiessen zwischen den Torhütern statt.

**16. Schiedsrichter bei buntkicktgut:** Die Schiedsrichter werden vom buntkicktgut-team beim Liga-Rat eingeteilt.

## **17. Reibungsloser Ablauf der Spieltage:**

Da Ihr alle selbst ja buntkicktgut seid, sind wir für einen reibungslosen Ablauf der Spieltage auch auf euch angewiesen. Wir möchten dieses Regelwerk nutzen um euch daran zu erinnern, dass ein Spieltag nur so perfekt ist wie seine Mitwirkenden, deshalb bitten wir euch pünktlich zu den Spielen zu erscheinen und die ersten Teams können vielleicht auch mal ohne Anordnung des bkg-Teams die Tore aufbauen. Somit können wir die Zeit, in der wir die Plätze gemietet haben mehr für das Wesentliche nutzen, nämlich für spannenden und hochklassigen Straßenfußball!

**Pünktliches Erscheinen ist absolut notwendig!**